



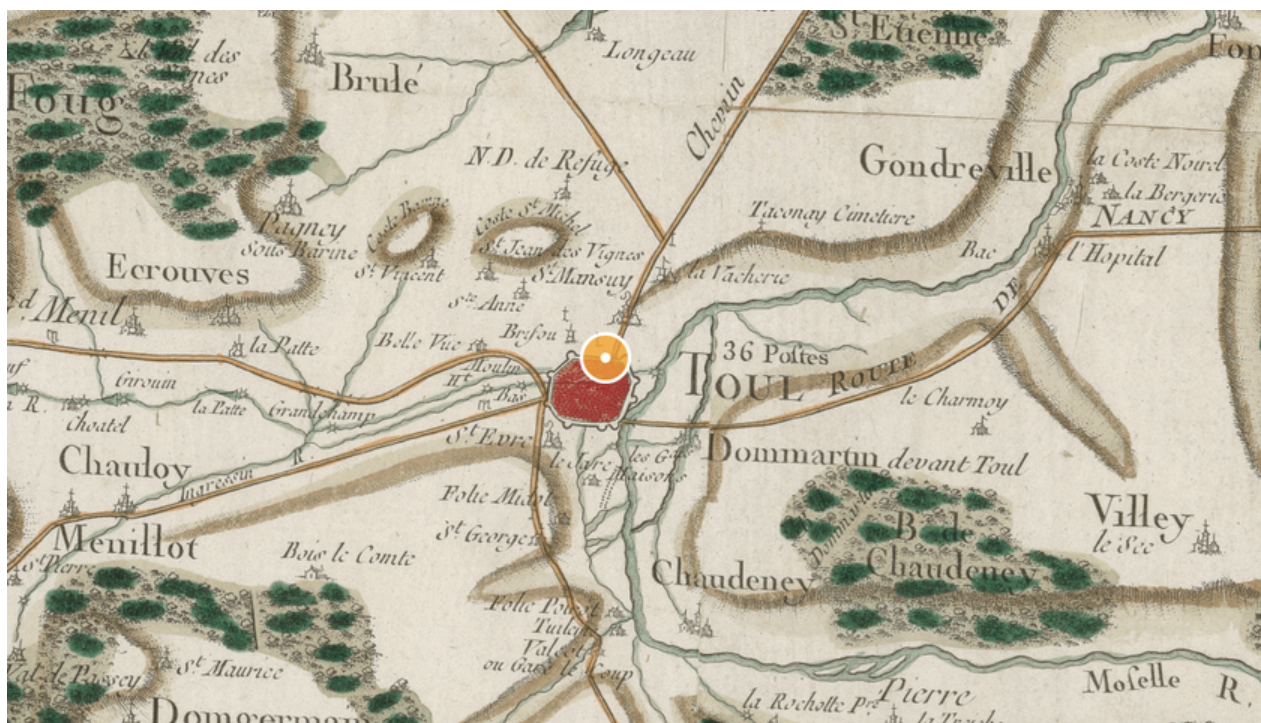
Kit pédagogique

Comment faire une bonne carte

Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?

Une carte n'est pas un simple dessin : elle se fonde sur un langage visuel rigoureux qui en fait un outil permettant de transmettre une information géographique de manière claire et rapide. Cela vaut pour la première carte de France, la carte de Cassini, réalisée entre le XVII^e et le XVIII^e siècle pour Louis XIV et Louis XV, avec ses couleurs, sa toponymie et ses typographies précises pour désigner les villes et les lieux-dits, mais aussi ses symboles pour les forêts, les chemins ou encore les églises.

détail de la carte de Cassini, consultable ici



De nos jours, les cartes IGN elles-mêmes, lointaines héritières des cartes Cassini, sont actualisées tous les trois ans à partir de photos aériennes ultra précises, comme on le voit sur cette vidéo car toute bonne carte doit être **lisible, précise et compréhensible** par les lecteurs.

L'équipe du Dessous des cartes vous propose donc quelques règles simples de cartographie pour vous aider dans vos prochains projets de cartes :

Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?

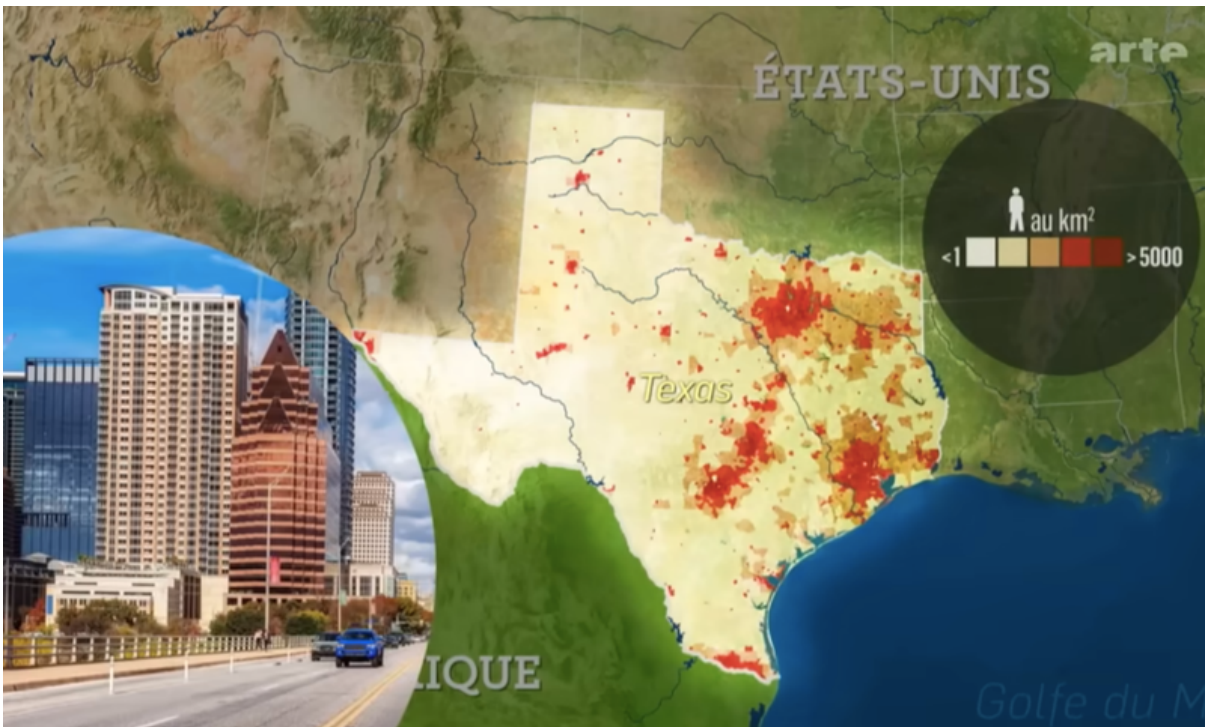
1. **Le titre** : Toute carte doit avoir un titre clair qui répond à la question : que montre cette carte, où et quand ? C'est la première chose que l'on lit. Exemples : « La défense européenne en 2026 » ou « La répartition de la population en France en 2025 ». Éviter les titres trop vagues : « L'Europe » ou « La France ».

Au-delà du titre, la flèche Nord (à mettre dans un coin) aide à savoir comment la carte est orientée dans l'espace et permet donc de la lire dans le bon sens. L'échelle donne les distances.

2. **La légende** : La légende explique la signification des couleurs, des figurés et des symboles utilisés sur la carte. Sans elle, on ne peut pas lire la carte. Il faut l'organiser de façon complète, logique, avec des unités (km, kg, ha) et du plus important au moins important.

Exemple pour les espaces urbains : ● Métropole ○ Ville moyenne. Ligne rouge : autoroute. Ligne bleue : fleuve. Ligne blanche : frontière.

Légende simple et lisible sur la densité de population au Texas en 2024. Dessous des cartes : quelle Amérique ?



Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?

3. **Les couleurs** : ne pas les choisir au hasard ou selon vos goûts. Les couleurs aident à comprendre la carte et transmettent des informations et un ton général. Pour des données quantitatives (intensités, densités), utiliser une gamme de teintes d'une même couleur (dégradé du clair au foncé = du moins au plus). Pour des données qualitatives (types, catégories), utiliser des couleurs différentes sans hiérarchie entre elles.

Exemples. Pour une carte d'occupation des sols : vert pour les forêts, jaune pour les cultures, rouge pour les zones urbaines. Pour une carte des types de végétation : vert pour forêt, jaune pour savane, beige pour désert. Ou encore, pour la pluviométrie : du bleu pâle (faibles pluies) au bleu foncé (fortes pluies).

PS : Privilégiez un contraste élevé entre les couleurs du texte et du fond afin de garantir une lecture confortable pour tous les utilisateurs. Évitez d'utiliser rouge et vert ensemble (daltonisme).

Couleurs simples : bleu pour l'UE comme son drapeau, rouge pour la Russie. Dessous des cartes
Aux frontières de la Russie : la peur de la guerre



4. **Figurés et pictogrammes** : Les figurés sont les symboles qui représentent les informations sur la carte : dessins, chiffres (gros, petit), pictos. Ils peuvent être ponctuels pour des phénomènes localisés à un endroit précis (au Dessous des cartes, les capitales ont un carré blanc, les villes secondaires un point).

Autres possibilités : ★ site militaire ▲ Site industriel etc. La taille d'un figuré ponctuel peut être proportionnelle à l'importance du phénomène (ex. : cercle plus grand = ville plus peuplée).

Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?

Les figurés linéaires (lignes, flèches) indiquent des phénomènes qui suivent un tracé (mouvement de migration, de troupes etc.).

Les figurés de surface (aplats de couleur, hachures) sont utilisés pour des phénomènes sur une zone. Au Dessous des cartes, les régions contestées comme la Crimée ou le Sahara occidental sont hachurées. Ces trois types de figurés peuvent coexister sur la même carte à condition que la légende soit claire.

Les pictogrammes permettent de représenter rapidement une activité ou un équipement. Ils doivent être listés en légende. Exemples : ✈ pour aéroport ; ⚓ pour un port, ⚒ pour une mine.

Les éléments principaux doivent être plus visibles que les éléments secondaires. On peut jouer sur la taille, l'épaisseur, l'intensité de la couleur pour créer une hiérarchie visuelle.

Pictogrammes simples et lisibles. Dessous des cartes
Aux frontières de la Russie : la peur de la guerre



Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?



Composition plus complexe pour illustrer les opérations de guerre hybride russes en Europe entre juin 2018 et mai 2025, avec, en légende, pictogrammes d'attaques de réseaux ferrés, de bateaux, de centrales électriques, de bases militaires + tentatives d'assassinats, survol de drones, avec variation de taille du picto en fonction du nombre. Dessous des cartes Le monde du renseignement : les grands acteurs

5. La typographie : L'écriture participe à la lecture de la carte. Au Dessous des cartes, les États reconnus par le droit international sont écrits en majuscule, les régions et les villes en minuscules. Autres règles simples : pour les villes, écrire le nom horizontalement lorsque c'est possible. Pour les fleuves, il est possible d'écrire les lettres en épousant le sens du cours d'eau. Pour les mers et océans, utiliser souvent des lettres un peu plus espacées.

NB : Évitez les polices fantaisistes : une écriture simple est toujours plus lisible, donc plus efficace.

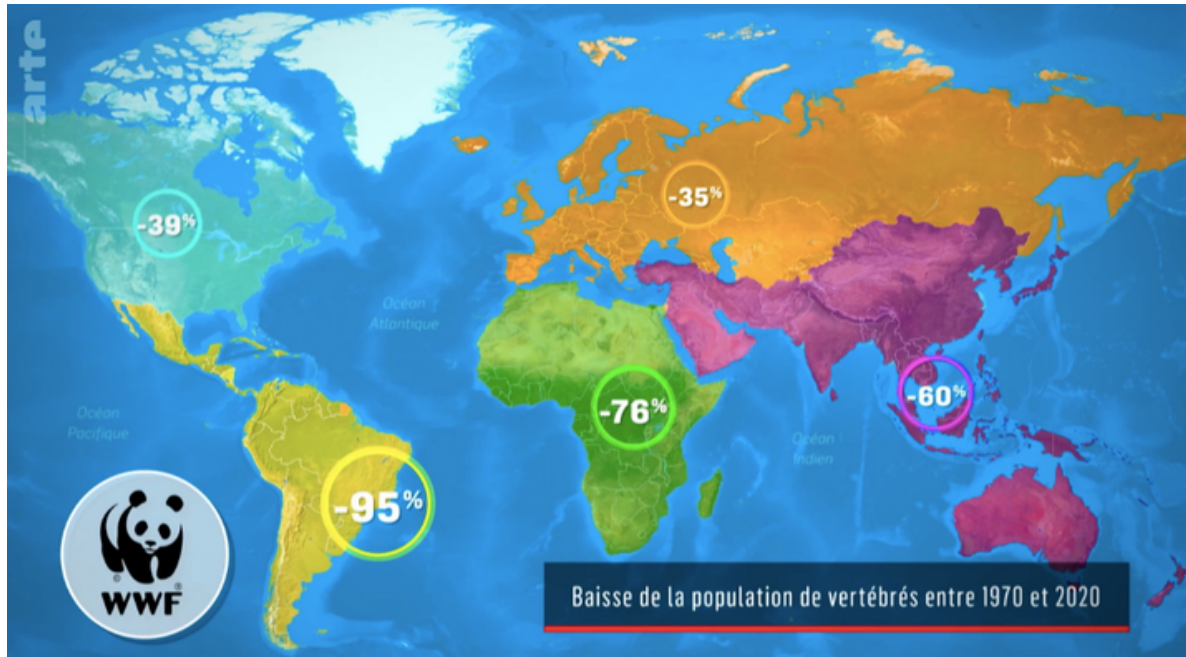
Différentes typographies du Dessous des cartes Le Dniepr : un fleuve dans la guerre Russie-Ukraine



Kit pédagogique n°3 - Comment faire une bonne carte ?

6. Enfin, ne pas oublier d'indiquer les sources des données statistiques ou des photos (en petit).

(Source : WWF, pour Dessous des cartes
Biodiversité : SOS animaux



En conclusion, toute carte doit être cohérente et équilibrée. Les couleurs, symboles et tailles doivent former un ensemble harmonieux et lisible. Mieux vaut moins d'informations et bien présentées. Une carte trop chargée fait mal aux yeux. Conseil du Dessous des cartes : faites des choix, hiérarchisez l'information. Une bonne carte doit pouvoir être comprise en quelques secondes par son lecteur.

Et pour ceux qui veulent s'y essayer, chaque année, le concours carto invite les collégiens et lycéens à créer une carte dynamique, à départager par un jury de professionnels (dont parfois des intervenants du Dessous des cartes). À vos planches !